

Situationskarte: Blinder Durchbruch

Die Scanner sind wegen diverser Metalleinschlüsse blind, aber ihr müsst durch diese Wand hindurch, um weiterzukommen. Doch dahinter kann sich alles verbergen: Wasser, Lava, noch mehr Riesenspinnen. Jetzt weiterzubohren verlangt Mumm.

Der Justifier darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Seele + Willenskraft (3)

Erfolg: Die Angst war völlig unbegründet – zum ersten Mal in deinem kurzen Beta-Leben.

Die Situationskarte ist bewältigt und wird abgelegt.

Misserfolg: Du traust dich einfach nicht, weiterzubohren.

Die Situationskarte ist nicht bewältigt und bleibt ausgelegt

Situationskarte: Tunneleinbruch

Der Tunnel sackt ab und droht eure ganze Planung zunichte zu machen. Jetzt ist Fachwissen gefragt, um Abhilfe zu schaffen.

Der Justifier darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Wissen [Geologie] (4)

Erfolg: Du improvisierst eine Abstützung und verlegst die Bohrroute. So wird es gehen!

Die Situationskarte ist bewältigt und wird abgelegt.

Misserfolg: Verdammst, du hast dich verrechnet. Der Tunnel stürzt ein und du musst einen anderen Weg finden.

Die Situationskarte ist nicht bewältigt und bleibt ausgelegt.

Situationskarte: Marmorfels

Plötzlich stößt dein Bohrgerät auf einen besonders harten Abschnitt. Wenn du nicht riskieren willst, dass dein Bohrer zerbricht, musst du mit Bedacht und dem Presslufthammer aus dem Fahrzeug selbst Hand anlegen. Das ist schwere Arbeit.

Der Justifier darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Körper + Athletik (Justifiers x 2)

Erfolg: Der harte Stein gibt sich dir geschlagen und du kannst weiterbohren.

Die Situationskarte ist bewältigt und wird abgelegt.

Situationskarte: Wassereinbruch

Es gibt also noch andere Wasserreservoirs unter Tage, ist dein letzter Gedanke, bevor dich eine Flutwelle wegspült. Und zu allem Überfluss ist auch noch das Bohrfahrzeug abgesoffen und kurzgeschlossen.

Der Justifier, der die Karte aufgedeckt hat, verliert **2 Ausdauerpunkte**. Justifiers, die sich in späteren Missionsrunden dieser Herausforderung stellen, verlieren keine Ausdauerpunkte. Der Justifier darf sich der folgenden Sammelherausforderung stellen:

**Herausforderung auf Geist + Technik [Transportmittel]
(Anzahl der Justifiers x3)**

Erfolg: Du bringst Motor und Elektronik des Gefährts wieder zum Laufen. Es kann weitergehen.

Die Situationskarte ist bewältigt und wird abgelegt.

Situationskarte: Gib Gas, Kumpel!

Ihr müsst eine Menge Tunnel bohren, ohne dabei das ganze Geflecht zum Einsturz zu bringen oder das Reservoir oder das Aggregat zu verfehlen.

Der Justifier darf sich der folgenden Sammelherausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Pilot [Landfahrzeuge]
(Anzahl der Justifiers x4)

Erfolg: Die Haupttunnel sind gegraben. Das Schwierigste ist geschafft ... oder?
Die Situationskarte ist bewältigt und wird abgelegt.

Abzweigung (Ereignis)

*Der Gang macht eine enge Kurve und teilt sich dann überraschend. Wo sind sie lang-
gefahren?*

Der Fahrzeugnavigator jedes Elfer-Schnellboots muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Seele + Wahrnehmung [Sehen] (2)

Erfolg: Richtig gewählt!

Missertolg: Ihr seid falsch abgebogen und müsst zurückfahren.
Die Justifiers auf diesem Elfer-Schnellboot können in dieser Runde nicht auf die Elfer-Bootsbesatzung feuern.

Steinschlag (Ereignis)

*Diese Mistkerle schießen auf die Decke und lösen damit einen heftigen Steinschlag aus.
Dicke Brocken prasseln auf euch herab.*

Der Fahrzeugpilot jedes Elfer-Schnellboots muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Pilot [Wasserrfahrzeuge] (3)

Erfolg: Das war knapp, gerade noch ausgewichen!

Missertolg: Autsch, genau auf die Rübe!
Die Justifiers auf diesem Boot verlieren jeweils **1 Ausdauerpunkt**.

Stalaktiten (Ereignis)

*Unmittelbar hinter einer engen Kurve ragen Stalaktiten in den Tunnel. Ihr versucht
instinktiv das Steuer herumzureißen.*

Der Fahrzeugpilot jedes Elfer-Schnellboots muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Reflexe (2)

Erfolg: Haarscharf vorbei ... Glück gehabt!

Missertolg: Das Schiff schrammt mit der Seite an dem Stalaktiten entlang und schlägt leck.
Das Handling des Elfer-Schnellboots sinkt für den Rest des Kampfes um 1 (auch in den negativen Bereich!).

Angetäuscht (Ereignis)

Vor euch gabelt sich der Gang in drei Tunnel. Welchen davon wird der Gegner nehmen? Er pendelt hin und her, um euch zu verwirren.

Der Fahrzeugnavigator jedes Elfer-Schnellboots muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Seele + Intuition (2)

Erfolg: Richtig gewählt! Ihr bleibt an den Gegnern dran.

Misserfolg: Ihr seid falsch abgebogen und müsst zurückfahren.

Die Justifiers auf diesem Elfer-Schnellboot können in dieser Runde nicht auf die Elfer-Bootsbesatzung feuern.

Computercrash (Ereignis)

Der Computer eures Fahrzeugs piept, dann flackert er und der Antrieb stottert. Offenbar ist die Kiste abgestürzt ... Vermutlich ein Fernsteuerimpuls der Gegner.

Der Fahrzeugnavigator jedes Elfer-Schnellboots muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Technik [Transportmittel] (3)

Erfolg: Na bitte, nur ein loser Draht!

Misserfolg: Mist, das Boot fängt an zu schlingern und du kriegst den Computer nicht neu gestartet.

Alle Justifiers auf diesem Elfer-Schnellboot erleiden bis zum Ende des Kampfes einen Malus von -1 auf alle Angriffswürfe.

Mutprobe (Ereignis)

Das Schiff hat gewendet und rast genau auf euch zu. Habt ihr Mumm genug, um nicht auszuweichen?

Der Fahrzeugpilot jedes Elfer-Schnellboots muss sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Seele + Willenskraft (2)

Erfolg: Haha, der Feigling weicht aus!

Misserfolg: Verdammte, zu früh ausgewichen. Das Boot schießt an euch vorbei und du musst wenden.

Die Justifiers auf diesem Elfer-Schnellboot können in dieser Runde nicht auf die Elfer-Bootsbesatzung feuern.

Sonderhandlung: Dich mach ich platt!

Jetzt reicht es! Du hechtest in euer Erkundungsfahrzeug und fährst eines dieser Biester über den Haufen.

Diese Sonderhandlung kann nur eingesetzt werden, wenn das Explorationsteam mit einem Landfahrzeug unterwegs ist. Sobald einer der Justifiers diese Sonderhandlung einmal eingesetzt hat, kann kein anderer Justifier sie während des laufenden Kampfes einsetzen. Einer der Justifiers darf versuchen, einen der Dünenscorpione zu überfahren. Dazu stellt er sich der folgenden Herausforderung:

Herausforderung auf Geist + Pilot [Landfahrzeug] (4)

Erfolg: Matsch!

Ein Dünenscorpion wird aus dem Kampf entfernt.

Misserfolg: Verdammte, vorbeigefahren. Mist!

Die Sonderhandlung hat keine weiteren Auswirkungen.

Sonderhandlung: Technisches Verständnis

Du achtest auf die Anzeigen deines technischen Scanners und ermittelst so, welche Felder gerade betätigt werden können.

Ein Justifier pro Kampfrunde darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Technik [Elektronik]

Erfolg: Auf deine Scanner ist eben Verlass!

Für jeden erzielten Erfolg darf der Justifier die Farbe eines Feldes seiner Wahl verändern.

Misserfolg: Doofe Scanner, müssen eine Fehlfunktion haben.

Der Justifier darf keine Felder verändern.

Sonderhandlung: Bauchgefühl

Du verlässt dich auf dein Bauchgefühl und versuchst zu erraten, welche Felder du gerade verändern kannst.

Ein Justifier pro Kampfrunde darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Seele + Intuition

Erfolg: Richtig geraten!

Für jeden erzielten Erfolg darf der Justifier die Farbe eines Feldes seiner Wahl verändern.

Misserfolg: Falsch geraten!

Der Justifier darf keine Felder verändern.

Sonderhandlung: Arm abschlagen

Du schwingst deine Nahkampfwaffe und zielst auf den Arm!

Diese Sonderhandlung steht den Justifiers nur zur Verfügung, wenn einer von ihnen in der letzten Runde vom Riesentintenfisch erfolgreich mit „Packen“ angegriffen wurde. Wurde sie in der laufenden Runde bereits erfolgreich eingesetzt, steht sie für den Rest dieser Runde nicht mehr zur Verfügung.

Der Justifier kann versuchen, einen der Arme abzuhacken und darf sich dazu der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Körper + Nahkampf (3) Angriffsbonus einer Nahkampfwaffe hilft

Erfolg: Zack, ab mit dem Tentakel ... der funnelt hier nicht mehr rum!

Ein Arm wurde abgehackt. Der Riesentintenfisch besitzt anschließend für den Rest des Kampfes einen Angriff pro Runde weniger, aber immer mindestens einen.

Misserfolg: Verflut, daneben!

Sonderhandlung: Roten Knopf drücken

Ihr habt eine Lösung eingegeben und du drückst den roten Knopf, um die Tür zu öffnen.

Der Erzähler prüft, ob die Eingabe korrekt ist.

Sonderhandlung: Dreischwänzige Katze einfangen

Es wird wirklich schwierig, nah genug an diese Tiere heranzukommen, um sie einzufangen und sich dann dabei nicht beißen oder schocken zu lassen!

Diese Sonderhandlung kann in jeder Kampfrunde beliebig oft eingesetzt werden. Um die Katze einzufangen, darf sich der Justifier zunächst der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Heimlichkeit [Gebirge] (2)

Erfolg: Geschafft, jetzt stehst du günstig und musst sie nur noch packen! Der Justifier darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Körper + Nahkampf (3)
Waffen, Krallen und Biss helfen nicht

Erfolg: Mit einem entschlossenen Griff packst du dir diesen elenden Schwanz, während dein Knie in ihrem Nacken das Biest fixiert, bis du sie schön verschnürt hast.

Misserfolg: AUA! Du greifst mitten in den elenden Elektroschwanz und das Biest hüpfst geschickt außer Reichweite. Der Justifier erleidet „Geschockt (1)“ (siehe Seite 13).

Misserfolg: Die Katze bemerkt dich, noch ehe du sie zur Hälfte umrundet hast.

Sonderhandlung: Blumenwedel ernten

Du duckst dich zwischen den Blättern durch, streckst dich und versuchst die Blumenwedel zu ergreifen.

Der Justifier darf sich der folgenden Stufenherausforderung stellen:

Körper + Nahkampf, Waffen, Krallen und Biss helfen nicht

Erfolge **Auswirkung**

0-1

Verdammt, genau in die giftigen Stacheln gepackt und die Blätter geben dir auch noch einen mit. Der Justifier erhält den Sondermalus „**Vergiftet**“ und verliert **3 Ausdauerpunkte**. Die Blumenwedel wurden nicht geerntet.

2

Erst gibt es einen mit den Blättern und als du zupacken willst, hüllt dich plötzlich eine Giftwolke ein. Der Justifier verliert **2 Ausdauerpunkte** und erhält den Sondermalus „Vergiftet“. Die Blumenwedel wurden nicht geerntet.

3

Autsch, da haut dir das Ding doch die Blätter um die Ohren! Aber du hast dir die Wedel geschnappt, auch wenn das Gestrüpp dir im Wegdrehen noch eine Giftwolke mitgibt. Der Justifier verliert **1 Ausdauerpunkt** und erhält den Sondermalus „Vergiftet“. Die Blumenwedel wurden geerntet.

4+

Schnell wie der Wind, geschickt wie ... auch der Wind. Auf jeden Fall hast du die Wedel! Die Blumenwedel wurden geerntet.

Sonderhandlung: Unmoralisches Angebot

Du versuchst mitten im Kampfgetümmel den gegnerischen Justifier zum Überlaufen zu bewegen. „Wenn du von diesem Planeten jemals wieder runterkommen möchtest, solltest du lieber aufgeben. Gauss hat immer Verwendung für Burschen wie dich und ich kam ein gutes Wort für dich einlegen!“

Diese Sonderhandlung kann insgesamt nur (Anzahl der Justifiers) mal eingesetzt werden. Der Justifier kann versuchen einen der gegnerischen Betas zur Aufgabe zu überreden. Hierfür darf er sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Seele + Charisma (x)

Die Höhe der benötigten Erfolge hängt vom Ziel dieser Sonderhandlung ab: Stierbeta (3), Elefantbeta (4) und Gopherschildkrötenbeta (5)

Erfolg: Der Beta lässt die Waffe sinken und tritt zur Seite. Der gegnerische Beta wird aus dem Kampf entfernt.

Misserfolg: Der Beta lacht heiser auf, „Wie wäre es, wenn ich mir einfach euer Shuttle unter den Nagel reiße?“

Sonderhandlung: Fieser Trick aus dem Publikum

Du bemerkst, dass sich einige der Elfer auf eurer Seite nicht ganz an die Regeln halten und faulige Früchte in den Ring werfen. Wenn du den Gegner an die richtige Stelle lockst, legt er sich vielleicht lang.

Diese Sonderhandlung kann in jeder Kampfrunde beliebig oft eingesetzt werden, maximal aber einmal pro Justifier. Um den Gegner zur richtigen Stelle zu locken, darf sich der Justifier der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Körper + Athletik (2)

Erfolg: Der Beta rutscht wie im Slapstick-Film aus und knallt auf den Boden.

Der gegnerische Beta kann in dieser Runde keinen Angriff durchführen und alle Angriffe gegen ihn erhalten in der laufenden Runde einen Bonus von +1.

Misserfolg: Der Beta hält geschickt sein Gleichgewicht und grinst dich bösartig an.

Sonderhandlung: Steinregen

Du blickst an die Decke der Höhle und dir fallen die vielen, langen, spitzen Stalaktiten dort auf. Wenn man ein paar davon auf die Schlange herunterregnen ließe ...

Sobald diese Sonderhandlung erfolgreich durchgeführt wurde, steht sie nicht mehr zur Verfügung. Der Justifier darf sich mit einer Fernkampfwaffe auf RW1 der folgenden Herausforderung mit Patzernmöglichkeit stellen:

Herausforderung auf Körper + Fernkampf (4), Waffenbonus für RW1 hilft

Erfolg: Mit einem lauten Krachen gibt ein Teil der Decke nach und wie Speere bohren sich die herabfallenden Stalaktiten in den Schlängeneib. Die Riesenschlange verliert sofort 3 Punkte Ausdauer.

Misserfolg: Es regnet Staub und Kiesel, ganz toll!

Patzer (3): Ach du Schande, ein riesiger Stalaktit fällt einem deiner Teammitglieder direkt auf den Kopf. Der Startspieler verliert sofort 2 Punkte Ausdauer.

Sonderhandlung: Verdrahtung überbrücken

Du überbrückst Drähte und kappst den Zugang zu Speicherarealen, kurzum, du machst der KI das künstliche Leben schwer.

Nachdem sie einmal gelungen ist, steht diese Handlung in der laufenden Runde nicht mehr zur Verfügung. Der Justifier darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Technik [Elektronik] (2)

Erfolg: So, Blau zu Rot und umgekehrt. Das wird sie ins Schleudern bringen! Der Justifier erhält er einen Rätselmarker, den er sofort auf der Rätselfläche platzieren muss.

Misserfolg: Mist, das hat nix gebracht.

Der Justifier erhält keinen Rätselmarker.

Sonderhandlung: Taktik ermitteln

Das ist eine Pflanze. Da wird sie wohl kaum elaborierte Kampftaktiken besitzen. Mal sehen, ob du ihre Strategie nicht vorhersagen kannst.

Der Justifier darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist

Erfolg: Na bitte, genau das hast du vorhergesehen.

Der Spieler darf pro Erfolg einen verdeckten Marker aufdecken. Diese werden, nachdem alle Spieler gesehen haben, was auf der anderen Seite ist, wieder verdeckt.

Misserfolg: Hoppla, damit hättest du jetzt nicht gerechnet.

Die Herausforderung hat keine Auswirkungen.

Sonderhandlung: KI austricksen

Es wäre doch gelacht, wenn du die KI nicht in die Irre leiten und sie aus dem Speicher aussperren könntest, um die Verschlüsselung zu knacken.

Nachdem sie einmal gelungen ist, steht diese Handlung in der laufenden Runde nicht mehr zur Verfügung. Der Justifier darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Computer (3)

Erfolg: Haha, nimm das, KI.

Der Justifier erhält er einen Rätselmarker, den er sofort auf der Rätselfläche platzieren muss.

Misserfolg: Satz mit „X“ ... das war wohl nix.

Der Justifier erhält keinen Rätselmarker.

Sonderhandlung: Suchroutinen programmieren

Du nutzt die Suchroutinen des Systems, um das Ding mit seinen eigenen Waffen zu schlagen!

Der Justifier darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

Hauptherausforderung auf Geist + Computer (2)
Codeknacker hilft

Erfolg: Mit den eignen digitalen Waffen geschlagen!

Der Justifier erhält einen Rätselmarker, den er sofort auf der Rätselfläche platzieren muss.

Misserfolg: Tja, das ist nicht ganz das, was du gesucht hast.
Der Justifier erhält keinen Rätselmarker.

Sonderhandlung: Mond Scannen

Ihr rast auf den Mond zu und obwohl ihr unter Beschuss steht, ist klar: Ihr solltet ihn scannen, solange ihr noch Zeit dazu habt.

Der Raumschiffnavigator darf sich der folgenden getarnten Sammelstufenherausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Computer
Scanner des Raumschiffs hilft

Die Ergebnisse des Scans teilt ihm der Erzähler mit. Der Raumschiffnavigator darf diese Sonderhandlung jede Runde durchführen. Erzielte Erfolge sammeln sich von Runde zu Runde an.

Sonderhandlung: Überladung herbeiführen

Du leitest Energie um, verschließt Sicherheitsableitungen und versuchst, die Energie auf diese Weise in die Höhe zu treiben.

Der Justifier darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Technik [Anlagen]
oder Geist + Wissen [Physik]

Erfolg: Geht doch!

Für jeden erzielten Erfolg muss der Justifier einen Rätselmarker auf der Rätselfläche platzieren.

Misserfolg: Das Sicherheitssystem ist wirklich gut.
Der Justifier darf keine Rätselmarker auf der Rätselfläche platzieren.

Sonderhandlung: Aktive Areale entdecken

Die Aktivität der Datenbankareale zeigt sich nicht nur auf dem Computerbildschirm. Das Sirren und Brummen der Schaltungen kann man auch erlauschen.

Der Justifier darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Seele + Wahrnehmung [Hören] (2)

Erfolg: Das Summen ist eindeutig und du kannst Areale heraushören.

Der Justifier erhält einen Rätselmarker, den er sofort auf der Rätselfläche platzieren muss.

Misserfolg: Verdammte Nebengeräusche sind zu laut!
Der Justifier erhält keinen Rätselmarker.

Sonderhandlung: Sicherungsmaßnahmen ausschalten

Du verbindest, dass Notfallschaltkreise aktiviert werden und Energie in die Akkubänke umgeleitet wird.

Der Justifier darf sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Computer (3)
Codeknacker hilft nicht

Erfolg: Ha, diese Überlastung kann das System mit Sicherheit nicht mehr umleiten. Auf den Würfelwurf des Startspielers am Ende der Runde werden 2 hinzu addiert.

Misserfolg: Tja, ein paar Funken, das war's.
Die Sonderhandlung hat keine Auswirkungen.

Helferkarte: Übergelaufene SE Betas

Ihr vertraut den Jungs von SE zwar nix Wichtiges an, aber die Standards erledigen sie ordentlich und sind euch eine echte Hilfe.

Wenn diese Karte ausgelegt wird, werden auf ihr eine Anzahl Marker platziert. Für jeden übergelaufenen Sierbeta 3 Marker, für den Elefantenbeta 5 Marker und für den Gopherschildkrötenbeta 10 Marker.

Während des Explorationsmodus kann ein Justifier beliebig viele Marker von dieser Karte entfernen, um während einer Herausforderung entsprechend viele seiner Würfel erneut zu würfeln. Dies kann beliebig oft passieren (also auch ein einzelner Würfel nach dem anderen). Die Justifiers müssen wie bei einer Teamkarte darüber abstimmen, ob und wie sie die übergelaufenen SE-Betas benutzen wollen. Sind die Marker aufgebraucht, sind ihnen die SE Betas keine Hilfe mehr.

Teamkarte: Artilleriebeschuss

Missions-Teamkarte

Du aktivierst die Fernsteuerung des Killersatelliten und markierst die Ziele auf deinem Scanner. Wenig später schlagen gleißende Laserstrahlen ein.

Einer der Justifiers darf als Handlung den Killersatelliten aktivieren. Hierzu muss er sich der folgenden Herausforderung stellen:

Herausforderung auf Geist + Computer

Erfolg: Eure Gegner werden von den Strahlen förmlich zerschnitten.

Für jeden Erfolg darf der Justifier einen Gegner benennen, der vom Artilleriebeschuss getroffen wird. Dieser verliert sofort 2 Ausdauer. Kein Gegner darf mehr als einmal benannt werden.

Misserfolg: Irgendwas hast du bei der Programmierung wohl falsch gemacht.

Der Startspieler wird getroffen und verliert 2 Ausdauerpunkte.

Sonderhandlung: Energiezelle nutzen

Du verbindest eine Energiezelle mit einem der Anschlüsse, um die Initialspannung zu steigern.

Der Justifier legt einen Energiemarkers ab und darf sofort einen Würfel werfen. 2 bis 6 entsprechen der Zahl der Marker, die sofort gelegt werden müssen. Bei einer 1 gibt es einen Kurzschluss und eine zufällig bestimmte Spalte wird sofort geleert.

Missions-Erzählerkarte: Schlechtes Karma

Vielleicht gibt es ja doch so eine Art kosmische Bestrafung. Warum sollte dieses Ding sonst ausgerechnet jetzt seinen Geist aufgeben?

Wird diese Karte ausgespielt, versagt ein zufällig bestimmter Ausrüstungsgegenstand (nicht Waffen, Körperschutz oder Gefundene Ausrüstung) jedes Justifiers den Dienst und kann in dieser Zone nicht mehr eingesetzt werden. Diese Karte wird nach ihrem Einsatz aus dem Spiel entfernt und nicht zurück ins Teamdeck gemischt.

Missions-Teamkarte: Gutes Karma

Vielleicht gibt es ja doch so eine Art kosmische Belohnung. Warum sollte sonst gerade jetzt alles so rund laufen?

Wird diese Karte eingesetzt, meistern alle Nebenhandelnden bei einer Teamwork-Herausforderung die Herausforderung automatisch mit 4 Erfolgen. Diese Karte wird nach ihrem Einsatz aus dem Spiel entfernt und nicht zurück ins Teamdeck gemischt.

Fundstück: Elektrokästen

Handgroße Metallkästen mit elektronischen Anzeigen und Einschubschacht für eine Energiezelle.

Herausforderung auf
Geist + Wissen [Physik]

Fundstück: Bodenprobe – Wüste Holz II

Im Prinzip ist diese Bodenprobe nichts anders, als ein Eimer voll Sand – aber es ist vollständig toter Sand, ohne jedes Lebewesen darin, und darum eine Untersuchung wert.

Herausforderung auf
Geist + Wissen [Chemie]

Fundstück: Roboterhirn

Auf den ersten Blick sieht dieses Roboterhirn aus wie jedes andere: Ein Knäuel Datenleitungen, zahlreiche Prozessoren und Anschlüsse. Aber die Verdichtung verspricht spannende Neuerungen ...

Herausforderung auf
Geist + Technik [Elektronik]

Fundstück: Bleiche Eier

Diese fast kopfgroßen mit klebrigen Fäden überzogene Eier wirken wie aus Milchglas geblasene Kugeln – aber im Innern regt sich bereits etwas. Ein spannender biologischer Fund.

Herausforderung auf
Geist + Wissen [Biologie]

Sonderhandlung: Schock abschütteln

Tief durchatmen, die Muskeln entspannen, bis das Kribbeln nachlässt. Besser – schon viel besser!

Diese Sonderhandlung steht jedem Justifier, der mindestens unter einer Schockmarke leidet, zur Verfügung. Der Justifier darf automatisch eine Schockmarke ablegen.

Marker: Mondangriff

Schon von weitem bemerkt ihr eine starke elektromagnetische Reststrahlung, die wohl auf den vom Mond herabgesendeten Strahl zurückgeht und die eure Fahrzeugsysteme und Scanner erheblich stört.

Die Schwierigkeit zur Regionserkundung steigt um 1 und Scannersysteme und Handling des Fahrzeugs helfen **nicht**. Die Boni von Erkundungsmarkern werden jedoch wie üblich angerechnet.

Wir brauchen dickere Waffen

Manchmal muss man mit dem Sicherheitscode eben die wirklich dicken Wummen aus dem Schrank holen.

Alle Justifiers dürfen eine ihrer Waffen sofort gegen eine andere, bis zu 20 AP teurere Waffe eintauschen. Sobald sie den nächsten Zonenwechsel durchführen, werden diese Waffen automatisch wieder zurückgetauscht. Diese Karte wird nach ihrem Einsatz aus dem Spiel entfernt (sie wird nicht unter das Teamdeck geschoben!).

Sondermalus: Verdammte SE-Betas

Das SE-Team setzt alles daran, eure Mission zu sabotieren. Diese Mistbetas!

Die Justifiers erleiden auf alle Herausforderungen, denen sie sich in Zone 3 stellen, einen Malus von -1.

Fundstück: Holz-I-I-Krötenblutprobe

Eine Phiole mit Krötenblut, die so voll mit Infektionskeimen ist, dass man sie mit den bloßen Augen zu sehen glaubt.

Herausforderung auf

Geist + Wissen [Biologie]

Fundstück: Felsprobe – Zone 4

Eine Probe radioaktiven Felsens. Es gibt viele Theorien, woher die Verstrahlung stammen könnte, aber sicher kann man erst nach einer Laboruntersuchung sein.

Herausforderung auf

Geist + Wissen [Geologie]

Fundstück: Unterrwasser-Labor-Ausrüstung

Zahlreiche Versuchsanordnungen, Datenspeicher und Ergebnisprotokolle sowie hier und da ein Reagenzglas. Was auf den ersten Blick wie ein Haufen zusammengegeriffte Labor-Ausrüstung wirkt, beinhaltet vielleicht spannende Antworten auf Fragen, die ihr euch noch gar nicht gestellt habt.

Herausforderung auf

Geist + Wissen [Chemie]

Missions-Teamkarte: Scannerjustierung

Manchmal ist es nur eine Frage der Einstellung. Du justierst deinen Scanner und versuchst es noch einmal. Der Justifier darf eine Herausforderung auf Geist + Computer beim Regionsscan sofort mit einem Bonus von +1 wiederholen. Würfel von eingesetzten SP oder besonderen Eigenschaften bleiben dabei erhalten. Die Teamkarte wird anschließend ins Teamdeck gemischt.

Fundstück: Mörderpflanzenbeere

Eine kastaniengroße, knallgelbe Beere mit giftigen Stacheln. Sie stammt von einer Pflanze, die jede Menge Gift verbreitet und weit entwickelte Abwehrmechanismen einsetzt.

Herausforderung auf

Geist + Wissen [Chemie]

Fundstück: Fa'Baton-Helm

Ein runder Helm, in dessen Innenfläche zahlreiche elektronische Kontakte angebracht sind. Außen gibt es diverse Anschlussmöglichkeiten für Stecker oder andere Kontakte.

Herausforderung auf

Geist + Technik [Elektronik]

Fundstück: Baton'Fa-Speicherquader

Ein viereckiges, kopfgroßes Speichermedium mit fremdartigen Anschlüssen. Die enthaltenen Daten sind hochgradig verschlüsselt.

Herausforderung auf

Geist + Computer

Fundstück: Wasserprobe – Zone 4

Ein Probenbehälter voll klarem Wasser, das aus irgendeinem Grund schwach elektrisch ist.

Herausforderung auf

Geist + Wissen [Biologie]

Missions-Teamkarte: Auffrischung in SE-Taktiken

Ihr wisst nicht viel über Stellar Explorations und seine Teams, aber das wenige, was in euren Datenbanken steckt, schafft ihr euch drauf. Man kann ja nie wissen.

Diese Karte kann am Anfang einer Kampfrunde ausgespielt werden, wenn die Gegner SE-Justifiers sind. Alle Justifiers dürfen in dieser Kampfrunde bei jedem Wurf alle 1en neu würfeln.

Sonderbonus: Infektionsschutz Holz II

Es riecht komisch und es schmeckt fies, aber es hilft gegen Infektionen!

Jedes Mal, wenn ein Justifier auf Holz II den Sondermalus „Infektion“ neu erhält und nur zu diesem Zeitpunkt, darf er einen Würfel werfen. Würfelt er eine 6, betrifft der Sondermalus ihn doch nicht. Er kann jedoch durchaus an anderer Stelle von dem Sondermalus betroffen werden.

Fundstück: Holz-I I-Speichermodul

Ein klobiges, schweres Speichermodul mit ausgefranst Anschlüssen und dem einen oder anderen Wasserschaden. Das muss man erstmal wieder auf Vordermann bringen, bevor man damit etwas anfangen kann.

Herausforderung auf

Geist + Technik [Elektronik]

Ausrüstung: Ersatzteile

Schrott und Elektronikteile aus einem alten Shuttle – auf der Erde bekäme man dafür keinen Toi, aber auf einem fremden Planeten sind sie Gold wert.

Diese Karte darf abgelegt werden, damit ein Justifier in dieser Missionsrunde sofort eine zweite Explorationshandlung „Reparatur“ mit einem Bonus von +1 ausführen darf.

Sonderbonus: Neu-Baton'Fa

Sprache ist lebendig und entwickelt sich weiter. Das gilt auch für die Sprache des Echsenvolkes der Baton'Fa. Aber du bleibst auf dem Laufenden.

Für die dazugehörigen Herausforderungen erhalten alle Justifiers einen Bonus von +2.

Fundstück: Stelenscan

Die 3D-Aufnahme zahlreicher Schriftzeichen, Symbole und Glyphen. Sie stammen von einer offenbar rituellen Stele im Gebirge, die von Elfer-Opfergaben umgeben ist.

Herausforderung auf

Geist + Wissen [Linguistik]

Fundstück: Echsenleiche

Der Leichnam einer großen Echse, ohne äußere Verletzungen oder andere Anzeichen, die auf eine Todesursache schließen lassen. Skalpell, bitte!

Herausforderung auf

Geist + Wissen [Biologie]

Fundstück: Metallkästchen an einer Kette

Ein mit elektronischen Schlössern und Sperren gesichertes Metallkästchen, das an einer Kette um den Hals getragen werden kann. Wirkt irgendetwas militärisch.

Herausforderung auf

Geist + Technik [Elektronik]

Fundstück: Justifiers-Blutprobe

Eine Blutprobe eures erkrankten Kollegen. Was auch immer ihn da befallen hat, die Untersuchung dieser Probe bringt hoffentlich Aufschluss, bevor ihm das Fell ausfällt oder die Hörner schrumpfen.

Herausforderung auf

Geist + Wissen [Chemie]

Justifiers ohne Spezialgebiet Wissen: Medizin erleiden einen Malus von -2

Sondermalus: Baton'fa-Seuche

Husten, Muskelkrämpfe, Fieber, getübte Sicht ... die Liste deiner Symptome scheint endlos.

Jede Eins, die der Justifier würfelt, vernichtet einen seiner Erfolge beim gleichen Wurf.

Sondermalus: Infektion

Dir wird abwechselnd schwindelig und speißel, während ein Fieberschütteln dem anderen folgt.

Der Justifier erhält auf alle Herausforderungen, an denen die Attribute Geist oder Seele beteiligt sind, einen Malus von -1. Für Möglichkeiten zur Bekämpfung dieses Sondermalus siehe **Justifiers Mystery**, Seite 177 oder fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker.

Roboterdrohne, Typ „Sternschnuppe“

Angriff -1/-, **Schaden** -, **Verteidigung** 4, **Ausdauer** 2, **Gefahr** 1

MANÖVER: Die Roboterdrohne greift nicht an.

Roboter: Die Roboterdrohne ist immun gegen Angriffe mit Waffen oder besonderen Eigenschaften, die biologischen oder chemischen Schaden verursachen.

Leichte Panzerung: Alle Angriffe gegen die Roboterdrohne erleiden einen Malus von -1.

Schwebt: Alle Angriffe gegen die Roboterdrohne erleiden einen Malus von -1.

Gehört

Gebundene Erzählerkarte

Diese riesigen Dinger auf dem Kopf sind aber auch wirklich fürchterlich unpraktisch, wenn man gerade versucht, über einen Abgrund zu springen, über einen umgestürzten Baumstamm zu balancieren oder beim Schwimmen den Kopf über Wasser zu halten.

Der Justifier muss eine bestandene Herausforderung auf **Körper + Athletik** sofort wiederholen. Für die Herausforderung eingesetzte SP oder Anwendungen zählen auch für den Wiederholungswurf.

Diese Karte kann einmal pro Zone eingesetzt werden.

Sondermalus: Verstrahlt

Du bekommst Fieber, einen dicken Kopf und es fühlt sich an, als schwimme dein Hirn in Gelee mit Himbeeraroma.

Der Justifier erhält auf alle Herausforderungen, an denen das Attribut Geist beteiligt ist, einen Malus von -1. Für Möglichkeiten zur Bekämpfung dieses Sondermalus siehe **Justifiers Mystery**, Seite 76 oder fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker.

Dünenscorpione

Angriff 3/-, **Schaden** 1, **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 2, **Gefahr** 3

MANÖVER: Die Dünenscorpione verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers (ausgehend vom Startspieler).

Chitinpanzer: Alle Angriffe gegen einen Dünenscorpion erleiden einen Malus von -2.

Sonderbonus: Mondkarte

Ihr besitzt eine recht detaillierte Karte einiger Bereiche des Mondhabitats.

Für die dazugehörigen Herausforderungen erhalten alle Justifiers einen Bonus von +1.

Sondermalus: Vergiftet

Dein Kopf brummt, deine Gelenke schmerzen ... es geht dir gar nicht gut.

Der Justifier erhält auf alle Herausforderungen, an denen das Attribut Körper beteiligt ist, einen Malus von -1. Für Möglichkeiten zur Bekämpfung dieses Sondermalus siehe **Justifiers Mystery**, Seite 64 oder fragen Sie Ihren Arzt oder Apotheker.

Dünenscorpione

Gifstachel: Erleidet ein Justifier durch den Angriff eines Dünenscorpions Schaden, muss er sich sofort einer Herausforderung auf **Körper + Widerstand (3)** (Körperschutz Kinetisch hilfe) stellen. Bei einem Misserfolg verliert er 1 weiteren Ausdauerpunkt und leidet darüber hinaus an den folgenden Auswirkungen des Giftes:

Zu Beginn jeder folgenden Runde muss der Justifier eine Herausforderung auf **Körper + Widerstand (3)** bestehen, oder er ist die Runde komplett handlungsunfähig und kann sich nur mit einem Malus von -1 verteidigen. Sobald der Justifier die Herausforderung besteht, endet die Wirkung des Gifstachels und er kann normal handeln.

Hornlöwen

Angriff 2/2^{*/}-, **Schaden** 1 (Biss/Hörner), **Verteidigung** 3, **Ausdauer** 2, **Gefahr** 3

*) Rammangriff

MANÖVER: Die Hornlöwen verteilen sich (sofern möglich) im Uhrzeigersinn in Dreiergruppen auf die Justifiers, ausgehend vom Explorationsstartspieler.

Rammangriff: Auf RW1 greift jeder Hornlöwe mit seinem Rammangriff an. Gelingt es dem Justifier nicht, sich gegen den ersten Angriff zu verteidigen, verliert er einen Ausdauerpunkt und wird niedergeschmettert (siehe Seite 87, Grundbuch).

Akatau-Krieger

Angriff 2/2/2, **Schaden** 2 (Obsidianwaffen), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 3, **Gefahr** 2

MANÖVER: Die Akatau verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers, beginnend mit dem Explorationsstartspieler.

Sobald ein Akatau nur noch einen Ausdauerpunkt besitzt, fällt er in einen Kampfrausch. Sein Angriff steigt auf 3 und er führt zwei Angriffe pro Runde durch. Seine Verteidigung sinkt allerdings auf 1.

Akatau-Krieger

Wenn ein Justifier durch einen Angriff der Akatau-Krieger Ausdauer verliert, muss er sofort eine Herausforderung auf Körper + Widerstand (2) meistern, sonst erhält er den Sondermalus „Vergiftet“ (**Justifiers Mystery**, Seite 64).

Jeder Justifier, der über einen Körperschutz mit einem Verteidigungsbonus „Kinetisch“ verfügt, erhält einen zusätzlichen Bonus von +1 auf seine Verteidigungswürfe gegen Angriffe der Akatau-Krieger.

Riesentintenfisch

Angriff 3/2/-, **Schaden** 1 (Zerquetschen), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** (Anzahl der Justifiers x 4), **Gefahr** 2

MANÖVER: Der Tintenfisch greift mit (Anzahl der Justifiers) Armen an, kann also zu Beginn des Kampfes in jeder Runde jeden Justifier einmal attackieren. Sobald er Arme verloren hat, beginnt er mit dem ersten Angriff beim Explorationsstartspieler und verteilt die anderen im Uhrzeigersinn.

Riesentintenfisch

Packen: Statt eines normalen Angriffs versucht der Riesentintenfisch den Justifier zu ergreifen. Dem kann das Opfer mit einer Herausforderung auf **Körper + Athletik [Springen]** (3) entgehen. Wird diese Herausforderung nicht gemeistert, erleidet es zwar keinen Schaden, aber er verliert seine Handlung für die folgende Runde.

Verschlingen: Wenn der Riesentintenfisch in der letzten Runde einen Justifier erfolgreich mit „Packen“ angegriffen hat und niemand erfolgreich die Sonderhandlung „Arm abschlagen“ durchgeführt hat, wird er in dieser Runde mit „Verschlingen“ angegriffen. Das Opfer wird zum schnabellarigen riesigen Maul geführt und hineingeworfen. Hierdurch verliert das Opfer 2 Punkte Ausdauer, wird aber anschließend vom Riesentintenfisch wieder ausgespuckt. Betas schmecken einfach nicht.

Jugendliche Akatau-Krieger

Angriff 2/2/2, **Schaden** 2 (Obsidianwaffen), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 2, **Gefahr** 2

MANÖVER: Die jugendlichen Akatau-Krieger verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers, beginnend mit dem Explorationsstartspieler.

Primitive Waffen: Jeder Justifier, der über einen Körperschutz mit einem Verteidigungsbonus „Kinetisch“ verfügt, erhält einen zusätzlichen Bonus von +1 auf seine Verteidigungswürfe gegen Angriffe der jugendlichen Akatau-Krieger.

Mittlerer Kampfroboter; Typ „Termite“ (eingerostet)

Angriff 2(FK)/2/2 (Energie), **Schaden** 1 (Laserkannone), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 2, **Gefahr** 3

MANÖVER: Die Mittleren Kampfroboter verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers (ausgehend vom Startspieler). **Roboter:** Die Mittleren Kampfroboter sind immun gegen Angriffe mit Waffen oder besonderen Eigenschaften, die biologischen oder chemischen Schaden verursacht.

Mittlere Panzerung: Alle Angriffe gegen einen Mittleren Kampfroboter erleiden einen Malus von -2.

Mittlerer Kampfroboter; Typ „Termite“ (eingerostet)

Eingerostet ...: Vor jedem Angriff durch einen Mittleren Kampfroboter würfelt der angegriffene Justifier mit einem Würfel. Bei einer 1 hat die Waffe des Mittleren Kampfroboters eine Fehlfunktion und explodiert. Hierdurch wird auch der Mittlere Kampfroboter zerstört und aus dem Kampf entfernt.

... aber Legion: Würfelt der Justifier bei seinem Wurf für „Eingerostet...“ eine 6, aktiviert sich zusätzlich ein weiterer Mittlerer Kampfroboter, der ab der nächsten Runde in den Kampf eingreift.

Riesensandspinnen

Angriff 2/-/, **Schaden** 1 (Biss), **Verteidigung** 2, **Ausdauer** 1 (Horndenregel beachten), **Gefahr** 2

MANÖVER: Die Riesensandspinnen verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers (ausgehend vom Startspieler).

Leichte Chitinpanzerung: Alle Angriffe gegen eine Riesensandspinne erleiden einen Malus von -1.

Stachellöwen

Angriff 3/-, Schaden 2 (Biss), Verteidigung 2, Ausdauer 2, Gefahr 3

MANÖVER: Die Stachellöwen verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers, beginnend beim Startspieler. Die Stachellöwen greifen jeweils zweimal pro Runde an. Immer zuerst mit ihrem Giftschwanz und anschließend mit einem normalen Biss.

Stachelwöwen

Giftschwanz: Gelingt dem Stachelwöwen dieser Angriff, verliert der Justifier einen Ausdauerpunkt und erhält automatisch den Sondermalus „Vergiftet“ (Seite **Justifiers Mystery**, Seite 64).

Giftsack: In dem Moment, wo der Stachelwöwe seinen letzten Ausdauerpunkt verliert, platzt im Tod sein Giftsack und ein Strahl giftiger Flüssigkeit schießt aus seinem Schwanz. Alle Justifiers müssen eine Herausforderung auf Seele + Intuition (1) meistern, um dem Strahl zu entgehen. Wer getroffen wird, muss eine Herausforderung auf Körper + Widerstand (2) (Körperschutz Biologisch hilft) meistern, sonst verliert er einen Ausdauerpunkt und erhält zusätzlich den Sondermalus „Vergiftet“ (siehe **Justifiers Mystery**, Seite 64).

Elefantenbeta

Niedertrampeln: Der Elefantenbeta kann als Handlung einen beliebigen Justifier auf RW 1 angreifen. Dem Justifier muss eine Herausforderung auf Körper + Widerstand (3) (Körperschutz Kinetisch hilft) gelingen. Misslingt sie, verliert er einen Ausdauerpunkt und wird darüber hinaus niedergeschmettert (siehe „Niedergeschmettert“ Seite 87, Grundbuch).

Stoßzähne: Wenn der Elefantenbeta einem Justifier auf NAH Schaden zufügt, muss dieser Justifier sofort mit zwei Würfeln würfeln. Für jede Eins die er würfelt, erleidet er einen weiteren Schadenspunkt.

Gopherschildkrötenbeta

Angriff 3(FK)/2-, Schaden 1 (MP), Verteidigung 2, Ausdauer (Anzahl der Justifiers +1), Gefahr 3

MANÖVER: Der Gopherschildkrötenbeta greift jede Runde den Startspieler an.

Körperpanzer: Alle Angriffe gegen den Gopherschildkrötenbeta erleiden einen Malus von -2.

Stoß: Alle psionischen Angriffe gegen den Gopherschildkrötenbeta erleiden einen Malus von -1.

Taktische Überlegenheit: Solange der Gopherschildkrötenbeta noch nicht ausgeschaltet ist, müssen die Justifiers bei jedem Angriff und jedem Einsatz der Sonderhandlung „Unmoralisches Angebot“ einen Erfolg neu würfeln.

Stierbetas

Hornangriff: Der Stierbeta kann als Handlung einen beliebigen Justifier auf RW 1 angreifen. Dem Justifier muss eine Herausforderung auf Körper + Widerstand (3) (Körperschutz Kinetisch hilft) gelingen. Misslingt sie, verliert er einen Ausdauerpunkt und muss sich einer weiteren Herausforderung auf Körper + Widerstand (2) (Körperschutz Kinetisch hilft) stellen, oder er verliert 1 weiteren Ausdauerpunkt.

Gehörnt: Stellt sich einer der Justifiers einer Herausforderung auf Körper + Athletik, die sich gegen einen Stierbeta richtet, darf er den Würfelwurf einmal wiederholen. Eingesetzte SP oder Anwendungen gelten für den Wiederholungswurf allerdings nicht.

Stachelkröten

Angriff 2/-, Schaden 1 (Biss), Verteidigung 2, Ausdauer 1 (Horde regel beachten), Gefahr 2

MANÖVER: Die Stachelkröten verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers (ausgehend vom Startspieler).

Klebige Zunge: Jedes Mal, wenn ein Justifier von einer der Stachelkröten getroffen wird, muss er sich einer Herausforderung auf Geist + Reflexe (1) (Körperschutz Chemisch hilft) stellen. Ist er hierbei nicht erfolgreich, erleidet er für den Rest dieser Runde einen kumulativen Malus von -1 auf seine Verteidigungswürfe.

Elefantenbeta

Angriff 3/-, Schaden 2 (Hattori Hanzo), Verteidigung 2, Ausdauer (Anzahl der Justifiers +3), Gefahr 2

MANÖVER: Auf RW 1 greift der Elefantenbeta mit seinem „Niedertrampeln“ den Startspieler an. Im Nahkampf greift er ebenfalls immer den Startspieler an.

Dicke Haut: Alle Angriffe gegen den Elefantenbeta erleiden einen Malus von -1.

Stierbetas

Angriff 3/-, Schaden 1 (Cutterstar), Verteidigung 2, Ausdauer (Anzahl der Justifiers), Gefahr 2

MANÖVER: Die Stierbetas verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers, beginnend beim Startspieler. Auf RW 1 greifen die Stierbetas mit ihrem „Hornangriff“ an. Auf NAH benutzen sie ihre Cutterstars.

Stachelkröten

Sprunghaft: Fernkampfangriffe auf die Stachelkröten erleiden einen Malus von -1.

Stachelig: Jedes Mal, wenn ein Justifier eine Stachelkröte durch einen Nahkampfangriff tötet, muss er sich einer Herausforderung auf Körper + Widerstand (1) (Körperschutz Kinetisch hilft) stellen. Ist er hierbei nicht erfolgreich, verliert er einen Ausdauerpunkt.

Psi-Eremit

Seelenklinge: Der Angriffswert dieses Angriffs beträgt nur 2, dafür verursacht er einen Schaden von 2.

Hirnkaskade: Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, verliert der Justifier keine Ausdauer, muss sich aber sofort einer Herausforderung auf Körper + Widerstand (2) stellen. Bei Erfolg passiert nichts und die Hirnkaskade endet. Bei Misserfolg verliert der Justifier einen Punkt Ausdauer und muss sich dieselbe Herausforderung sofort wieder stellen (die Hirnkaskade geht weiter).

Psirückkopplung: Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, verliert der Justifier keine Ausdauer, muss sich aber für den Rest des Kampfes, sobald er dem Psi-Eremiten Schaden zufügt, sofort einer Herausforderung auf Körper + Widerstand (2) stellen. Bei Erfolg passiert nichts. Bei Misserfolg verliert der Justifier einen Punkt Ausdauer. Für jede weitere erfolgreiche Psirückkopplung steigt der Erfolgsgrad dieser Herausforderung um 1.

Riesenschlange

Angriff 3/-, Schaden 2 (Biss), Verteidigung 2,

Ausdauer (Anzahl der Justifiers x 3), Gefahr 3

MANÖVER: Die Riesenschlange greift den Startspieler mit ihrem Biss, den Justifier links vom Startspieler mit Umschlingungen und den Justifier rechts vom Startspieler mit ihrem Schwanzschlag an.

Schwanzschlag: Der Justifier muss sich sofort einer Herausforderung auf Geist + Reflexe (2) stellen. Bei Erfolg passiert nichts. Bei einem Misserfolg verliert er zwar keine Ausdauer, wird aber niedergeschmettert (Grundbuch Seite 87).

Riesenschlange

Umschlingen: Der Justifier muss sich einer Herausforderung auf Körper + Athletik [Springen] (3) stellen. Bei einem Erfolg passiert nichts, bei einem Misserfolg verliert der Justifier einen Punkt Ausdauer und erleidet in der folgenden Runde einen Malus von -2 auf seine Verteidigungswürfe.

Echschuppen: Alle Angriffe gegen die Riesenschlange erleiden einen Malus von -1.

Megaflugechsen

Nach einem erfolgreichen Angriff, muss sich der getroffene Justifier einer Herausforderung auf **Körper + Widerstand (3)** stellen. Bei einem Misserfolg hat sich die Megaflugechse an ihm festgeklammert. Er erleidet ab sofort einen Malus von -2 auf alle Herausforderungen, bis er oder ein anderer Justifier einen erfolgreichen Angriff gegen diese Megaflugechse durchführt. Würfelt der attackierende Justifier dabei keinen Erfolg, verliert derjenige, an dem sich die Megaflugechse festgekrallt hat, 1 Ausdauerpunkt (auch wenn der Justifier selbst der Angreifer war).

Dreischwänzige Katze

Angriff 3/-, Schaden 1 (Krallen und Biss), Verteidigung 3,

Ausdauer 1, Gefahr 2

MANÖVER: Die Dreischwänzigen Katzen verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers (ausgehend vom Startspieler).

Elektroschwanz: Wenn ein Justifier von einem Angriff einer Dreischwänzigen Katze getroffen wird, muss er sich einer Herausforderung auf Seele + Willenskraft (2) stellen. Besteht er diese nicht, erleidet er „Geschockt (1)“ (siehe Seite 13).

Katzenhaft: Wenn ein Justifier eine Dreischwänzige Katze im Fernkampf angreift, muss er nach dem Würfelwurf einen seiner Erfolge neu würfeln.

Psi-Eremit

Angriff 3, Schaden 1 (Seelenschlag), Verteidigung 2,

Ausdauer 6, Gefahr 4

MANÖVER: Der Psi-Eremit greift in jeder Runde den Justifier an, der sich ihm zum Duell stellt. Welche seine besonderen Eigenschaften er dabei einsetzt, wird vom Justifier vor seinem Verteidigungswurf mit einem Würfelwurf ermittelt:

1 = Angst beschwören; 2 = Seelenklinge; 3-4 = Seelenschlag (normaler Angriff); 5 = Hirnkaskade; 6 = Psirückkopplung

Angst beschwören: Wenn dieser Angriff erfolgreich ist, verliert der Justifier keine Ausdauer; erleidet aber für den Rest des Kampfes einen kumulativen Malus von -1 auf alle seine Angriffswürfe.

Gebirgsroboter Typ „Krabbler“

Angriff 2(FK)2/2 (Energie), Schaden 1 (Lasersstrahlen), Verteidigung 2, Ausdauer 2, Gefahr 2

MANÖVER: Solange noch mindestens 3 Gebirgsroboter am Kampf beteiligt sind, greifen diese den Startspieler an, während die restlichen sich gleichmäßig auf die anderen Justifiers verteilen (ausgehend vom Spieler links vom Startspieler). Sind weniger als 3 Gebirgsroboter am Kampf beteiligt, greifen alle den Startspieler an.

Gebirgsroboter Typ „Krabbler“

Roboter: Die Gebirgsroboter sind immun gegen Angriffe mit Waffnen oder besonderen Eigenschaften, die biologischen oder chemischen Schaden verursacht.

Leichte Panzerung: Alle Angriffe gegen einen Gebirgsroboter erleiden einen Malus von -1.

Salve: Wenn ein Justifier in einer Runde von mehr als einem Gebirgsroboter angegriffen wird, greift ihn der erste Gebirgsroboter immer mit einer Salve an. Eine Salve erhöht den Angriffswert des Gebirgsroboters um 1.

An der Wand: Die Justifiers können die Gebirgsroboter weder mit Hornangriff, Niedertrampeln, Sturmangriff oder ähnlichen besonderen Eigenschaften angreifen.

Megaflugechsen

Angriff 2/-, Schaden 1 (Schnabel), Verteidigung 2,

Ausdauer 3, Gefahr 3

MANÖVER: Die Megaflugechsen verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers (ausgehend vom Startspieler). Ausnahme: Festgekrallte Megaflugechsen greifen immer ihr ausgesuchtes Opfer an.

Sturzflug: In der ersten Runde, die während dieses Kampfes im Nahbereich stattfindet, greifen die Megaflugechsen mit einem Angriffswert von (3) an und verursachen 2 Punkte Schaden.

Riesenschlangenbaby

Angriff 2/-, Schaden 1 (Biss), Verteidigung 2, Ausdauer (Anzahl der Justifiers), **Gefahr 2**

MANÖVER: Die Riesenschlangenbabs verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers (ausgehend vom zweiten Spieler links vom Startspieler).

Mutterliebe: Wenn ein Riesenschlangenbaby den letzten Ausdauerpunkt verliert, muss sich der angreifende Justifier sofort gegen einen „Schwanzschlag“ Angriff der Riesenschlange verteidigen.

Echschenschuppen: Alle Angriffe gegen die Riesenschlangenbabs erleiden einen Malus von -1.

Eifer-Bootsbesatzung

Angriff 2(FK)/2/2, Schaden 2 (Lasergewehre), Verteidigung 2, Ausdauer 2, Gefahr 3

MANÖVER: Die Eifer-Bootsbesatzung verteilt sich gleichmäßig auf die Justifiers (ausgehend vom Startspieler).

Plaspanzerung: Alle Angriffe auf die Eifer erleiden einen Malus von -1, dies gilt auch für Angriffe mit Energiewaffen.

Painkiller-Patch: Der erste Eifer, dessen Ausdauer auf 0 sinkt, benutzt ein Painkillerpatch und erhöht sie damit sofort wieder auf 2.

Kampfdrogen: Der zweite Eifer, dessen Ausdauer auf 0 sinkt, spritzt sich eine Kampfdroge. Seine Ausdauer steigt wieder auf 2 und sein Angriff für den Rest des Kampfes auf 3.

Baton'Fa-Killernanitschwarm

Angriff 3/-, Schaden 1 (Zerfressen), Verteidigung 2, Ausdauer (Anzahl der Justifiers x2), Gefahr 4

MANÖVER: Der Baton'Fa-Killernanitschwarm greift immer den Startspieler an.

Miniroboter: Der Baton'Fa-Killernanitschwarm ist immun gegen Angriffe mit Waffen oder besonderen Eigenschaften, die biologischen Schaden verursachen.

Spawn: Jedes Mal, wenn der Baton'Fa Killernanitschwarm insgesamt eine gerade Menge Ausdauer verloren hat (2, 4, 6 etc.) entsteht ein Baton'Fa-Killerspawn, der ab der nächsten Runde normal agieren kann.

Eifer mit Granaten

Angriff 2/2/-, Schaden 1 (Pfeile und Wurfgeschosse), Verteidigung 2, Ausdauer 1 (Horde regel beachten), Gefahr 2

MANÖVER: Einer der Eifer mit Granaten wirft eine Splittergranate, die restlichen verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers (ausgehend vom Startspieler).

Primitive Waffen: Jeder Justifier der über eine Rüstung mit einem Verteidigungsbonus „Kinetisch“ verfügt erhält einen zusätzlichen Bonus von +1 auf seine Verteidigungswürfe gegen Angriffe der Eferkrieger (mit Ausnahme der Splittergranaten).

Splittergranaten: Jeder Justifier muss einen Würfel würfeln. Bei einer 1 verliert er einen Ausdauerpunkt.

Sumpfwölfe

Angriff aus dem Nebel: Einer der Justifiers (nach Wahl der Justifiers) muss sich am Anfang jeder Kampfrunde einer Herausforderung auf **Seele + Wahrnehmung [Hören] (2)** stellen. Misslingt sie, wird das Team von den Angriffen aus dem Nebel überrascht und alle Justifiers erleiden in dieser Runde einen Malus von -1 auf alle Angriffswürfe.

Wolfsrudel: Wird ein Justifier in einer Kampfrunde von mehreren Wölfen angegriffen, erleidet er einen Malus von -1 auf alle Verteidigungswürfe.

Baton'Fa-Killernanitschwarm

Schwäche: Explosiv: Jedes Mal, wenn der Baton'Fa Killernanitschwarm mit einer Waffe, die über die Besonderheit „Explosiv“ verfügt, angegriffen wird, erhält der angreifende Justifier einen Bonus von +1. Außerdem wird die durch einen solchen Angriff verlorene Ausdauer nicht für die besondere Eigenschaft „Spawn“ angerechnet.

Naniten: Der Baton'Fa Killernanitschwarm kann nicht mit den besonderen Eigenschaften „Hornangriff“, „Niedertreiben“ und „Sturmangriff“ angegriffen werden.

Eifer mit Schusswaffen

Angriff 2 (FK)/2/- (Energie), Schaden 1 (Laserpistolen), Verteidigung 2, Ausdauer 1 (Horde regel beachten), Gefahr 2

MANÖVER: Die Eifer mit Schusswaffen verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers (ausgehend vom Startspieler).

Plaspanzerung: Alle Angriffe auf die Eifer erleiden einen Malus von -1, dies gilt auch für Angriffe mit Energiewaffen.

Sumpfwölfe

Angriff 2/-, Schaden 1 (Biss), Verteidigung 2, Ausdauer 3, Gefahr 3

MANÖVER: Die Sumpfwölfe verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers (ausgehend vom Startspieler).

Sumpfieber: Wenn ein Justifier in diesem Kampf zum ersten Mal Schaden erleidet, muss er sich sofort einer Herausforderung auf **Körper + Widerstand (3)** stellen, sonst erleidet er den Sondermalus: Infektion.

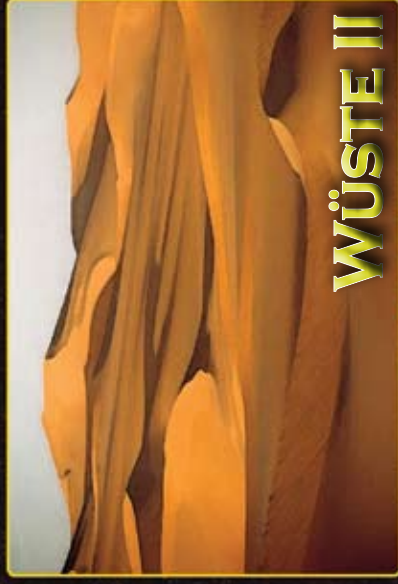
Baton'Fa-Killerspwan

Angriff 2/- (Biologisch) Schaden 1 (Zerfressen), Verteidigung 3, Ausdauer 1, Gefahr 2

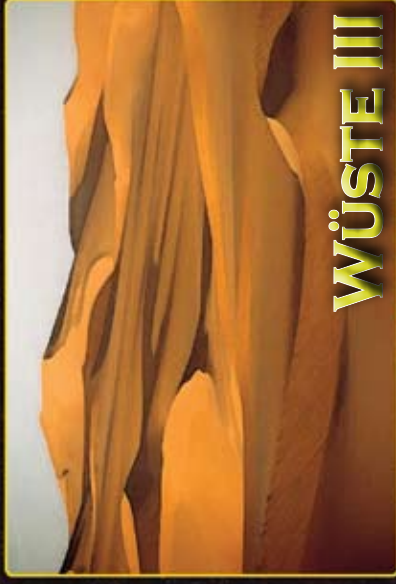
MANÖVER: Der Baton'Fa Killerspwan greift immer den Startspieler an.

Miniroboter: Der Baton'Fa-Killerspwan ist immun gegen Angriffe mit Waffen oder besonderen Eigenschaften, die biologischen Schaden verursachen.

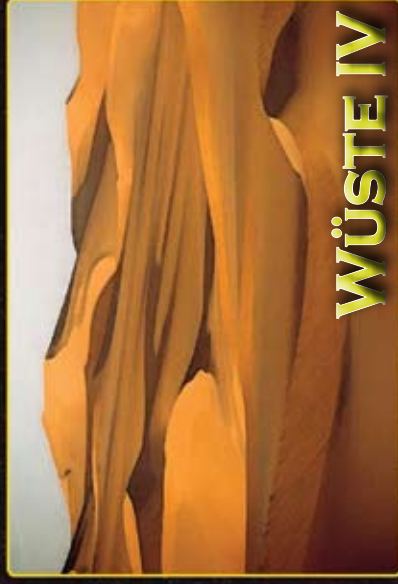
Naniten: Der Baton'Fa Killernanitschwarm kann nicht mit den besonderen Eigenschaften „Hornangriff“, „Niedertreiben“ und „Sturmangriff“ angegriffen werden.



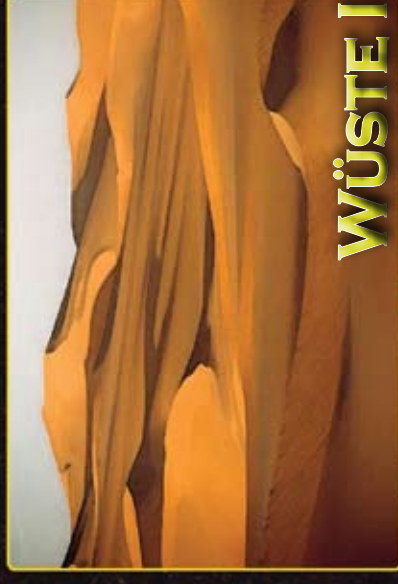
WÜSTE II



WÜSTE III



WÜSTE IV



WÜSTE I

Baton'Fa-Zwergmutation

Säure spucken: Die Baton'Fa-Zwergmutation greift auf RW 1 mit diesem Angriff an. Er hat einen Angriffswert von 2 (Chemisch) und verursacht 1 Punkt Schaden (Verteidigung mit Geist + Reflexe). Ein Justifier, der durch diesen Angriff Schaden erleidet und nicht über einen Körperschutz (Chemisch) verfügt, verliert seinen Körperschutz, bis er die Möglichkeit hat ihn zu ersetzen (z.B. durch einen Waffenschrank).

Säureblut, wenig: Wenn ein Justifier der Baton'Fa-Mutation Schaden zugefügt und bei dem Angriff Krallen oder Biss eingesetzt hat, verliert er sofort einen Punkt Ausdauer.

Mittlerer Kampfroboter, Typ „Termit“

Angriff 2 (FK)/2/2 (Energie) Schaden 1 (Laserkanone), Verteidigung 2, Ausdauer 2, Gefahr 3

MANÖVER: Die Mittleren Kampfroboter verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers (ausgehend vom Startspieler).

Roboter: Die Mittleren Kampfroboter sind immun gegen Angriffe mit Waffen oder besonderen Eigenschaften, die biologischen oder chemischen Schaden verursacht.

Mittlere Panzerung: Alle Angriffe gegen einen Mittleren Kampfroboter erleiden einen Malus von -2.

Baton'Fa-Mutation

Angriff 3/3/- Schaden 1 (Biss), Verteidigung 3,

Ausdauer (Anzahl der Justifiers), Gefahr 3

MANÖVER: Die Baton'Fa-Mutation greift immer den Startspieler an.

Säure spucken: Die Baton'Fa-Mutation greift auf RW 1 mit diesem Angriff an. Er hat einen Angriffswert von 3 (Chemisch) und verursacht 1 Punkt Schaden (Verteidigung mit Geist + Reflexe). Ein Justifier, der durch diesen Angriff Schaden erleidet und nicht über einen Körperschutz (Chemisch) verfügt, verliert seinen Körperschutz, bis er die Möglichkeit hat ihn zu ersetzen (z.B. durch einen Waffenschrank).

Baton'Fa-Mutation

Säureblut, viel: Wenn ein Justifier der Baton'Fa-Mutation mit einer Nahkampfwaffe Schaden zufügt, muss er mit einem Würfel würfeln. Bei einer 1 wird seine Waffe durch das Säureblut zerstört und steht ihm nicht mehr zur Verfügung, bis er die Möglichkeit hat sie zu ersetzen (z.B. durch einen Waffenschrank).

Wenn ein Justifier der Baton'Fa-Mutation Schaden zugefügt und bei dem Angriff Krallen oder Biss eingesetzt hat, verliert er sofort einen Punkt Ausdauer.

Baton'Fa-Zwergmutation

Angriff 2/2/- Schaden 1 (Biss),

Verteidigung 2, Ausdauer 2,

Gefahr 2

MANÖVER: Die Baton'Fa Zwergmutationen verteilen sich gleichmäßig auf die Justifiers (beginnend beim Spieler links vom Startspieler).

WÜSTE V



AQUA II



AQUA III



GEBIRGE IV



GEBIRGE V



SUMPF I



SUMPF II

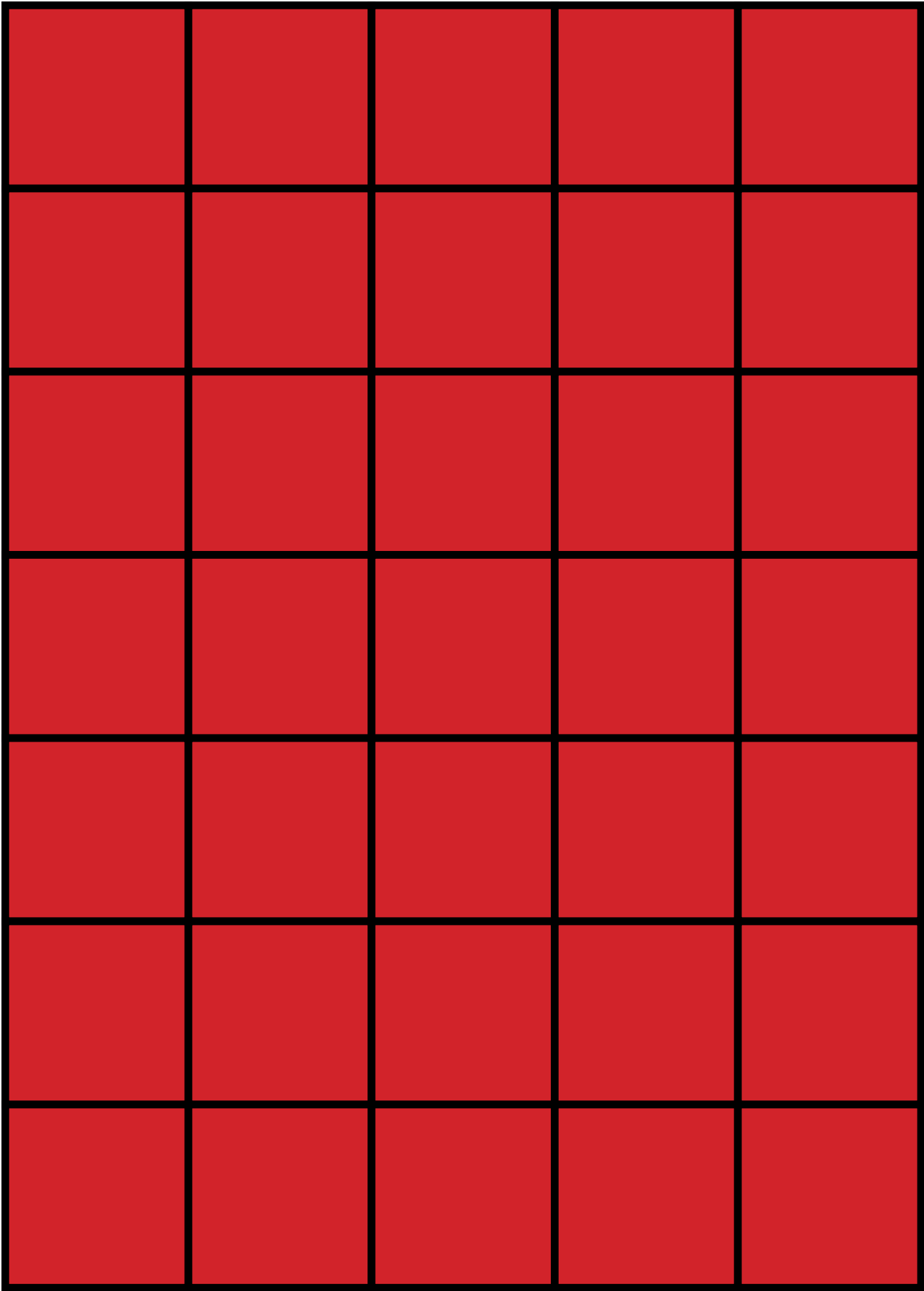


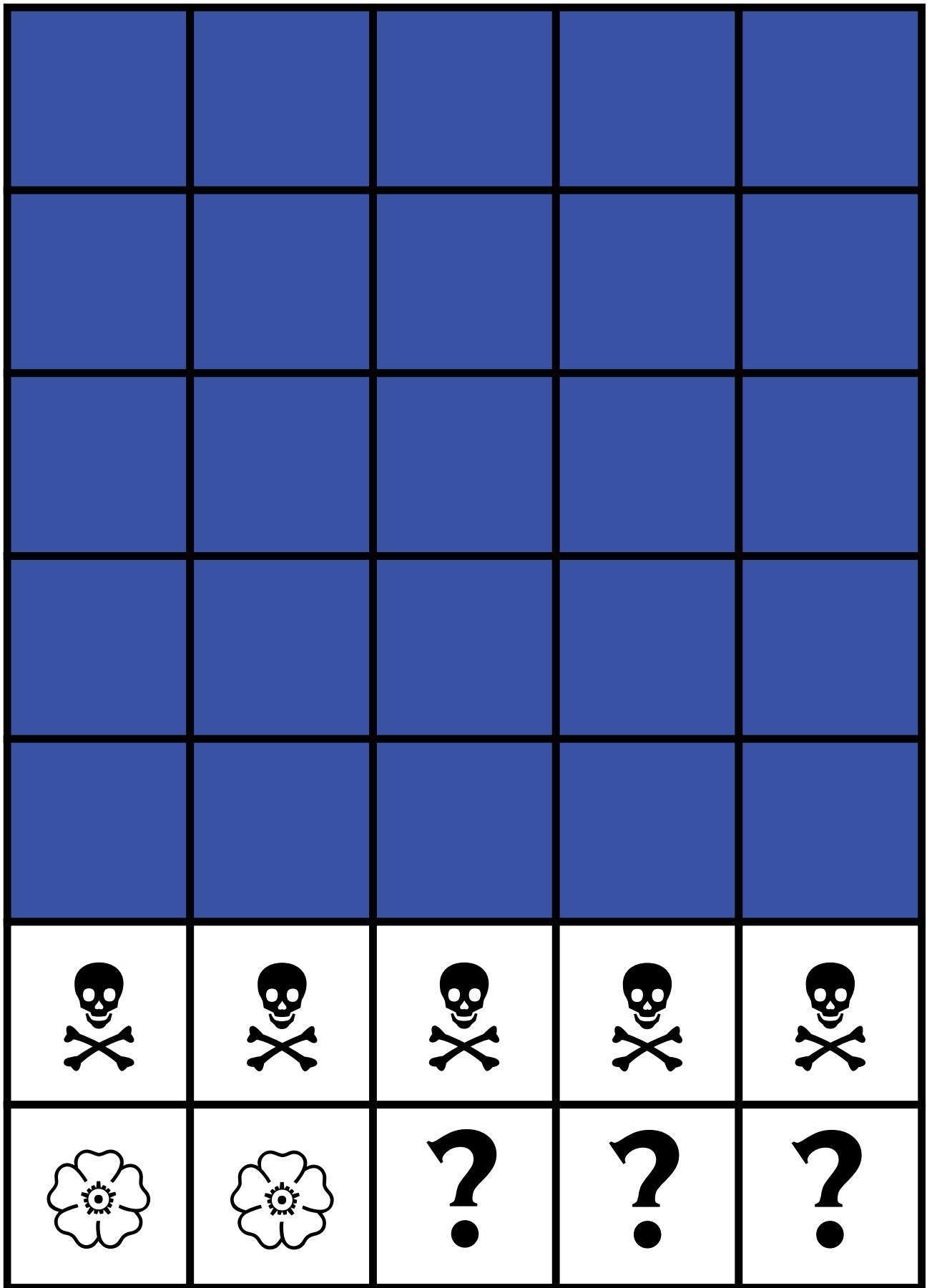
NUKLEARE WÜSTE



NUKLEARE WÜSTE









A

B

C

D

E

1

2

3

4

5

MONDKARTEN

REAKTOR 1	REAKTOR 2	REAKTOR 4	NANITEN-SCHWARM
REAKTOR 1	REAKTOR 3	REAKTOR 4	VERIRRT
REAKTOR 2	REAKTOR 3	NANITEN-SCHWARM	VERIRRT
FALSCHER ABbieGUNG	ALARM	SELBST-SCHUSS-ANLAGE	KRANKEN-STATION
FALSCHER ABbieGUNG	ALARM	SICHERHEITS-ABFRAGE	KRANKEN-STATION
ZUCHT-BOTTICH	SELBST-SCHUSS-ANLAGE	SICHERHEITS-ABFRAGE	KRANKEN-STATION

Baton'Fa-Orbitalgeschütz

Angriff 3 (Energie) Schaden 3 (Orbitallaser), Verteidigung -, Strukturpunkte -, Gefahr 3

MANÖVER: Das Baton'Fa Orbitalgeschütz greift in jeder geraden Kampfrunde (2, 4, 6 etc.) das Raumschiff der Justifiers an.

Zu weit weg: Die Justifiers können das Geschütz nicht angreifen, aber es hört auf zu feuern, sobald sie den letzten Baton'Fa-Fighter abgeschossen haben.

Baton'Fa-Fighter

Angriff 3 (Kinetisch) Schaden 1 (Mini-Raketenschwärme), Verteidigung 3, Strukturpunkte 2, Gefahr 3

MANÖVER: Jeder Baton'Fa-Fighter greift jede Runde das Raumschiff der Justifiers an.

Mini-Raketenschwärme: Bei einem Verteidigungswurf gegen einen Angriff der Baton'Fa-Fighter darf der Justifier keine 4 als Erfolg zählen.

Hitzesuchend: Bei jedem Verteidigungswurf gegen einen Angriff der Baton'Fa-Fighter muss der Justifier einen seiner Erfolge neu würfeln.

Tarnfeld: Bei jedem erfolgreichen Angriff gegen einen der Baton'Fa-Fighter wird zufällig ermittelt, welcher Fighter getroffen wurde.